

Regulamin współzawodnictwa
“LIGA algorytmiczna”
dla kół informatycznych w projekcie
Centrum Mistrzostwa Informatycznego
(edycja 2021/2022)

Wersja 5, z dn. 27.04.2022 r.

I. ORGANIZACJA KONKURSU

1. Organizatorem LIGI jest Partner Wiodący - Politechnika Łódzka oraz Partnerzy - Uczelnie Wyższe: Akademia Górniczo-Hutnicza im. St. Staszica w Krakowie, Politechnika Wroclawska, Politechnika Warszawska, Politechnika Gdańska.
2. W celu przeprowadzenia LIGI Organizator powołuje następujące organy:
 - a) Komitet Organizacyjny - Organ powołany przy Radzie Programowej, czuwający nad prawidłowym przebiegiem rywalizacji i decydujący w sprawach spornych, zwany dalej **Komitetem**;
 - b) JURY – 3 osobowy organ oceniający rozwiązania zadań.

II. CELE

1. Celem rywalizacji LIGA w projekcie CMI jest:
 - c) Rozwój współzawodnictwa uczestników kółek informatycznych.
 - d) Rozwój umiejętności pracy w zespole.
 - e) Wspieranie udziału w istniejących konkursach w programowaniu.
 - f) Popularyzacja zdrowych form współzawodnictwa.
 - g) Integracja uczestników.
 - h) Promocja projektu CMI.
 - i) Utrwalanie wśród Uczestników postaw prawidłowej i godnej rywalizacji *fair play*.

III. RUNDY I KATEGORIE

1. LIGA odbywać się będzie w sześciu (6) rundach w trybie on-line.
2. Uczestnicy będą podzieleni na trzy (3) kategorie:
 - a) **Skrzaty** - dopuszcza się możliwość rozwiązywania zadań jedynie w języku Scratch – udział dla uczniów klas IV-VIII Szkoły podstawowej;
 - b) **Gnomy** - dopuszcza się możliwość rozwiązywania zadań (poziom średniozaawansowany) w języku Python lub C++ – udział dla uczniów klas IV-VIII Szkoły podstawowej i I klasy Szkoły ponadpodstawowej;
 - c) **Gremliny** - dopuszcza się możliwość rozwiązywania zadań (poziom zaawansowany) w języku Python lub C++ – udział dla uczniów klas IV-VIII Szkoły podstawowej oraz wszystkich klas Szkoły ponadpodstawowej.

IV. HARMONOGRAM

1. Każda runda będzie trwała niecałe trzy (3) tygodnie. Przez dwa (2) tygodnie uczniowie będą rozwiązywali, wybrane z danej kategorii, jedno (1) zadanie, które będzie oceniane z wykorzystaniem sprawdzarki typu On-line Judge (OJ).
2. Ranking z klasyfikacją kół będzie się ukazywał w każdy piątek po zakończeniu terminu nadsyłania rozwiązań.
3. Rundy będą się odbywały zgodnie z harmonogramem zamieszczonym w poniższej tabeli:

Runda	Ogłoszenie treści zadań	Ostateczny termin nadsyłania rozwiązań	Ogłoszenie rankingu
0	2021-11-30, godz. 8:00	2021-12-13, godz. 23:59	brak rankingu
1	2022-01-04, godz. 8:00	2022-01-17, godz. 23:59	2022-01-28, godz. 8:00
2	2022-03-15, godz. 8:00	2022-04-04, godz. 21:00	2022-04-08, godz. 8:00
3	2022-04-07, godz. 8:00	2022-04-20, godz. 21:00	2022-04-22, godz. 8:00
4	2022-04-28, godz. 8:00	2022-05-11, godz. 21:00	2022-05-13, godz. 8:00
5	2022-05-17, godz. 8:00	2022-05-30, godz. 21:00	2022-06-03, godz. 8:00

4. Runda 0 „zerowa” będzie rundą próbną, której wyniki nie zostaną wliczone do klasyfikacji końcowej.

V. ZASADY UCZESTNICTWA

1. Każde koło może brać udział w LIDZE w jednej, dwóch lub wszystkich trzech kategoriach (Skrzaty, Gnomy, Gremliny), przy czym żaden uczeń koła nie może brać udziału w więcej niż jednej kategorii.
2. Każde koło ogólne i projektowe, działające w ramach projektu CMI, będzie miało utworzony zespół na platformie CMI w każdej kategorii (Skrzaty, Gnomy i Gremliny) po jednym.
3. Udział w kategorii wymaga, aby przynajmniej jeden uczeń koła zarejestrował się w wybranej kategorii na stronie LIGI, gdyż tylko uczniowie mogą zgłaszać rozwiązania zadań.
4. W LIDZE rywalizować mogą wszyscy uczniowie objęci projektem CMI, uczęszczający na kółka ogólne lub projektowe.
5. Wybrani przez Grantobiorcę uczniowie z danego koła zapisują się do wskazanego przez niego zespołu utworzonego dla tego koła, deklarując w ten sposób kategorię, w której będą startować.
6. Do zespołu rywalizującego w kategorii Skrzaty nie mogą zapisać się uczniowie szkół ponadpodstawowych.
7. Ten sam uczestnik nie może należeć do więcej niż jednego zespołu.
8. Do zespołów można się zapisywać przez pełny okres trwania LIGI.
9. Udział w LIDZE jest bezpłatny.

VI. ZADANIA I ZGŁASZANIE ROZWIĄZAŃ

1. W każdej z sześciu (6) rund uczestnicy dostaną do rozwiązania po jednym (1) zadaniu.
2. Każda kategoria otrzyma odrębne zadanie, przy czym rozwiązanie tego zadania w przypadku *Skrzatów* należy zaimplementować w środowisku Scratch, a zadania dla *Gnomów* i *Gremlinów* powinny być rozwiązywane w języku C++ lub Python.
3. Rozwiązania zadań mogą być zgłaszane wyłącznie za pomocą dedykowanego formularza udostępnionego za pośrednictwem platformy CMI.
4. Rozwiązaniem każdego zadania powinien być pojedynczy plik z kodem źródłowym, z rozszerzeniem **.cpp (C++)** lub **.py (Python w wersji 3)** albo plik projektu **Scratch (.sb3)**.

VII. OCENA ZADAŃ

1. W każdej rundzie LIGI, zamieszczane na platformie CMI rozwiązania będą sprawdzane automatycznie, za pośrednictwem dedykowanego narzędzia - sprawdzarki typu On-line Judge (OJ).
2. W celu sprawdzenia rozwiązania, zgłoszony kod będzie kompilowany (jeśli dany język tego wymaga), uruchamiany i testowany z wykorzystaniem zbiorów danych wejściowych, przygotowanych przez autorów zadania.
3. Koniecznym warunkiem wstępnym, jaki musi spełniać każdy zgłoszony kod, jest jego poprawna kompilacja (jeśli dany język tego wymaga) i bezbłędne wykonanie. Kod należy napisać jak najwydajniej pod względem czasu jego wykonania oraz zajętości wykorzystanej pamięci, gdyż wpływać to będzie na uzyskaną, za dane zadanie, punktację.
4. Ocenie zadań spełniających kryteria z punktu VII.3. podlegać będzie poprawność wyników wygenerowanych przez zgłoszony kod, tj. ich zgodność z oczekiwanymi danymi wyjściowymi przygotowanymi przez autorów zadania.
5. Zbiory danych wejściowych i wyjściowych do testowania nadesłanych rozwiązań podzielone zostaną na osobne testy:
 - a) Testy przeprowadzane będą zgodnie z zasadą rosnącego poziomu trudności;
 - b) Za każdy test poprawnie wykonany zgodnie z p. VII.3 i VII.4 zespołowi przyznawane będą punkty.
6. O pozycji zespołu w rankingu decydować będzie łączna liczba uzyskanych punktów ze wszystkich zakończonych rund.
7. W przypadku równej liczby punktów o sposobie ustalenia kolejności decydować będzie JURY w oparciu o dodatkowe kryteria.
8. Dopuszczalne jest wielokrotne wysyłanie (zamieszczanie na platformie CMI) rozwiązań tego samego zadania – w takim wypadku w rankingu zostanie uwzględniony najlepszy wynik.
9. Możliwość nadesłania kolejnego rozwiązania (kolejna próba) będzie otwierana, gdy system OJ skończy ocenę poprzedniego.
10. JURY zastrzega sobie możliwość uwzględniania liczby nadesłanych rozwiązań w ustalaniu rankingu (uczestnicy zostaną poinformowani o pojawieniu się tego kryterium).

VIII. NAGRODY

1. Organizator LIGI zapewni nagrody rzeczowe dla trzech (3) najlepszych zespołów, w każdej z trzech (3) kategorii - miejsca I-III.
2. Nagrody zostaną przyznane po zliczeniu punktów ze wszystkich zakończonych rund (wynik sumaryczny).
3. Nagroda pozostanie **w posiadaniu koła** do dyspozycji Grantobiorcy, a nie członków zespołu.

IX. SKARGI i PROTESTY

1. Uczestnicy mają prawo zgłaszać Organizatorowi ewentualne niejasności lub dostrzeżone błędy w treści zadań, niezwłocznie po ich zauważeniu, nie później niż w terminie dwóch (2) dni od daty ogłoszenia rankingu po danej rundzie.
2. Protesty i skargi będą rozpatrywane przez Komitet w terminie do pięciu (5) dni roboczych.

X. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Zapisanie się do zespołu oznacza zgłoszenie uczestnictwa w LIDZE.
2. Zapisując się do zespołu uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora LIGI.
3. Administratorem przekazanych ww. danych osobowych jest Politechnika Łódzka z siedzibą przy ul. Żeromskiego 116, 90-924 Łódź, pełniąca funkcję Beneficjenta projektu CMI jak i Organizatora LIGI.
4. Przesyłając zgłoszenie uczestnicy akceptują, że dane osobowe zwycięzców LIGI zostaną przetworzone przez Organizatora w zakresie niezbędnym do rozstrzygnięcia (umożliwienie odbioru nagrody).
5. Przesyłając zgłoszenie uczestnicy akceptują, że dane osobowe zwycięzców LIGI zostaną podane do wiadomości publicznej poprzez opublikowanie imienia i nazwiska zwycięzcy/zwycięzców na stronie internetowej Organizatora www.cmi.edu.pl, jak i w publikacjach oraz za pośrednictwem pozostałych mediów/kanatów dystrybucji informacji o Projekcie „Centrum Mistrzostwa Informatycznego”.
6. Organizator zastrzega, iż poszczególne rundy LIGI mogą być utrwalane na nośnikach audio i video, jak również może być robiona fotorelacja na rzecz promocji i komunikacji projektu CMI. Wizerunek tłumu będzie przetwarzany oraz rozpowszechniany na zasadach opisanych w art. 81 Prawa Autorskiego ust. 2 pkt 2.
7. Zgłoszenie do udziału w LIDZE jest jednoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
8. Przesyłając zgłoszenie uczestnicy przyjmują do wiadomości, że dane osobowe uczestników konkursu mogą być przetwarzane przez Organizatora LIGI w celach promocyjnych i archiwizacyjnych do Projektu CMI.
9. Przesyłając zgłoszenie uczestnicy potwierdzają, iż rozumieją, że w dowolnym momencie mogą zażądać usunięcia swoich danych osobowych poprzez przesłanie odpowiedniej prośby na adres zawody@cmi.edu.pl, co wiązać się będzie ze skreśleniem z listy uczestników.
10. Przekazane dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.

11. Przekazane dane osobowe będą przechowywane do końca okresu trwałości projektu CMI, do dnia 31.12.2028 roku.
12. Z Inspektorem Ochrony Danych można skontaktować się wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej: rbi@adm.p.lodz.pl.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Grantobiorca ponosi odpowiedzialność za zgłoszonych przez niego uczestników LIGI.
3. Grantobiorca czuwa nad przestrzeganiem zasad *fair play* przez zgłoszonych uczestników.
4. We wszystkich spornych kwestiach nie objętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Komitet.
5. Decyzje Komitetu są ostateczne.
6. Kontakt mailowy w sprawie LIGI odbywać się będzie wyłącznie za pośrednictwem adresu: zawody@cmi.edu.pl.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji treści zadań i kryteriów oceny oraz do zmian w Regulaminie.