

Regulamin

1. Cel zawodów programistycznych

- a. Doskonalenie umiejętności w indywidualnym rozwiązywaniu problemów algorytmicznych.
- b. Promocja Powiatu Działdowskiego i Zespołu Szkół nr 1 w Działdowie.

2. Organizator

- a. Zespół Szkół nr 1 w Działdowie.
- b. Powiat Działdowski.

3. Patronat

- a. Starostwo Powiatowe w Działdowie
- b. Działdowska Agencja Rozwoju S.A. w Działdowie
- c. Firma ABP Computer w Działdowie

4. Termin i miejsce zawodów

- a. 07 marca 2024 r. 8:00 – 14:30
- b. Zespół Szkół nr 1 w Działdowie, 13 -200 Działdowo ul. Grunwaldzka 4.
- c. Konkurs odbędzie się w formie stacjonarnej.

5. Harmonogram

- a. 8:00 – 8:45 przywitanie uczestników i losowanie stanowisk
- b. 8:45 – 8:50 odprawa uczestników
- c. 8:50 – 9:00 zapoznanie się ze stanowiskami komputerowymi
- d. 9:00 – 13:00 rozwiązywanie problemów programistycznych
- e. 13:00 – 13:30 przerwa
- f. 13:30 – 14:30 omówienie zadań oraz wręczenie nagród i wyróżnień. Ten fragment Konkursu będzie transmitowany na żywo za pośrednictwem portalu mojedzialdowo.pl.

6. Warunki uczestnictwa

- a. W konkursie mogą wziąć uczniowie szkół podstawowych i ponadpodstawowych Powiatu Działdowskiego oraz z zaproszonych szkół spoza powiatu działdowskiego.
- b. Liczba miejsc jest ograniczona (liczy się kolejność zgłoszeń).
- c. Zgłoszenia przyjmowane są w terminie do 4 marca 2024 r.
- d. Zgłoszenia dokonujemy pocztą elektroniczną na adres fraktal@zsnr1.com, podając następujące informacje:
 - i. Pełna nazwa szkoły
 - ii. Imię i nazwisko opiekuna
 - iii. Imiona i nazwiska uczestników + klasa + preferowany język (C/C++, Python)
 - iv. Login, pod którym będą rozwiązywane zadania na platformie spoj.com.
- e. Uczestników zgłasza opiekun.

7. Nagrody

- a. Dla najlepszych uczestników, którzy uplasują się na najwyższych pozycjach w rankingu, przewidziane są nagrody rzeczowe.
- b. Organizator zastrzega wprowadzenie dodatkowych klasyfikacji i nagród.

8. Przebieg i organizacja zawodów

- a. Każdy uczestnik będzie miał do dyspozycji komputer, wraz ze środowiskiem Dev C++ i Code Blocks. Dla pozostałych języków dostępny będzie kompilator online znajdujący się pod adresem ideone.com.
- b. Uczestnicy nie będą mogli korzystać z żadnych materiałów pomocniczych w wersji papierowej i elektronicznej za wyjątkiem stron internetowych z dokumentacją techniczną dla języków C++ oraz Python: <https://cplusplus.com/reference/>, <https://docs.python.org/pl/3/>.
- c. Uczestnicy będą mogli korzystać z kalkulatorów rozbudowanych, z kartek i długopisów.
- d. Zadania będą umieszczone na platformie spoj.com.
- e. Za każde prawidłowo rozwiązane zadanie uczeń otrzymuje jeden punkt.
- f. Za każde błędne zgłoszenie będzie naliczana kara w postaci 20 minut.
- g. Rozwiązania danego zadania mogą być zgłaszane wielokrotnie.
- h. W przypadku zdobycia takiej samej liczby punktów wyżej w rankingu będzie osoba z mniejszą wartością czasu wykorzystanego na rozwiązanie zadań.
- i. Organizator zastrzega sobie dyskwalifikację zawodnika w sytuacji stwierdzenia niesamodzielnego rozwiązywania zadań.

9. Problemy algorytmiczne zostały podzielone według następujących kategorii:

- a. Dwa zadania elementarne (niewymagających znajomości algorytmów i innych struktur danych) np.
 - i. Wyznaczenie ilości liczb całkowitych w zadanym przedziale.
- b. Od trzech do pięciu zadań łatwych (wymagające znajomości prostych algorytmów i struktur realizowanych w podstawie programowej szkoły ponadgimnazjalnej i ponadpodstawowej) np.
 - i. Sprawdzenie ile kolejnych liczb Fibonacciego mieści się w zadanym przedziale.
- c. Jedno lub dwa zadania średnie (wymagające znajomości prostych zagadnień grafowych, podejścia dynamicznego do rozwiązywania zadań, umiejętności analizowania danych, złożonych struktur danych itp.) np.
 - i. Sprawdzenie, czy graf jest spójny.
- d. Jedno zadanie trudne (wymagające znajomości algorytmów grafowych, podejścia dynamicznego do rozwiązywania zadań, umiejętności analizowania danych, złożonych struktur danych itp.) np.
 - i. Wyznaczenie maksymalnej wartości dla danego spójnego podciągu wartości całkowitych w czasie logarytmicznym.

10. **Autorzy zadań:** Marcin Kasprówicz, Grzegorz Spryszyński oraz Maciej Boniecki.

11. Dane osobowe Uczestników dokonujących rejestracji przetwarzane są zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016 – zwanym RODO).

WICEDYREKTOR
ZESPOŁU SZKÓŁ NR 1
W DZIAŁDOWIE
Marcin Kasprówicz
mgr Marcin Kasprówicz

DYREKTOR
ZESPOŁU SZKÓŁ NR 1
W DZIAŁDOWIE
Tomasz Nać
mgr Tomasz Nać