

Krasnal Coding Cup

1) Wstęp

Krasnal Coding Cup ma być ciekawym konkursem organizowanym w nietypowej formule.

2) Forma

- a) Żeby wziąć udział w zawodach stacjonarnie należy do **17.05.2026** wypełnić formularz: <https://forms.gle/iKWnkptqAMyMstws6> i następnie zarejestrować się na [odpowiedni konkurs](#) w systemie Solve 4.
- b) Drużyny, które w formularzu zaznaczyły udział stacjonarny, ale nie będą mogły się pojawić, proszone są o zgłoszenie tego faktu jak najszybciej organizatorom.
- c) Na początku zawodów uczestnicy otrzymają dostęp tylko do kilku (2-6) zadań. Po rozwiązaniu dowolnego zadania, zdobywa się dostęp do pewnych innych zadań. Odblokowane zadania zależą wyłącznie od rozwiązanego zadania. Różne zadania mogą dawać dostęp do tego samego zadania.
- d) Zawody są drużynowe. Drużyna składa się z co najwyżej 3 uczestników, którzy muszą być uczniami szkół podstawowych lub średnich. Uczestnicy w jednej drużynie nie muszą uczyć się w tej samej szkole.
- e) Zadania będą warte różną liczbę punktów.
- f) Uczestnicy dostaną ilustrację, z której będzie wynikało dla każdego zadania:
 - i) ile jest ono warte
 - ii) do których zadań daje dostęp jego rozwiązanie
- g) Wygrywa drużyna, która sumarycznie zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisów decyduje czas ostatniego zgłoszenia zmieniającego wynik punktowy.
- h) Zawody będą odbywać się stacjonarnie w [Instytucie Informatyki](#) Uniwersytetu Wrocławskiego.
- i) Dla zwycięzców przewidziane są drobne upominki i wieczna chwała.
- j) Istnieje możliwość startu nieoficjalnego, zdalnie. Drużyny startujące zdalnie proszone są o nie pisanie jednocześnie kodu na kilku różnych komputerach. W ten sposób można przybliżyć warunki oficjalnych zawodów. Kilka komputerów może być używanych na przykład do czytania treści.
- k) Ranking w trakcie zawodów będzie publiczny. Ranking jest osobny dla drużyn oficjalnych i nieoficjalnych. Na godzinę przed końcem zawodów ranking zostanie zamrożony.

3) Harmonogram

- a) 10:00 – 10:30 : rejestracja oraz sprawdzanie stanowisk
- b) 10:30 – 10:50 : powitanie oraz przedstawienie dokładnych zasad i ustaleń technicznych
- c) 11:00 – 16:00 : zawody główne
- d) 16:15 – 16:35 : zakończenie zawodów i ogłoszenie wyników
- e) 16:35 : pizza

4) Szczegóły techniczne

- a) Zawody będą poprzedzone (około tygodniowym) [konkursem próbnym](#), podczas którego będzie można przetestować działanie systemu oraz metodę odblokowywania kolejnych zadań. Rozpocznie się 23.05 o godzinie 9:00.
- b) Szczegóły dotyczące formy dokumentu zawierającego informacje o tym, które zadania odblokowują które będą ogłoszone później. Najprawdopodobniej będzie miał formę rysunku przedstawiającego [graf](#): punkty odpowiadające zadaniom będą połączone strzałkami reprezentującymi odblokowywanie jednego zadania dzięki zrobieniu drugiego.

- c) Treści zadań w systemie nie są dostępne w sposób standardowy. Dostęp do nich będzie zahasłowany.
 - d) Po rozwiązaniu danego zadania, uczestnicy będą mieli dostęp do szczegółów zgłoszenia. Przy każdym teście jest widoczny komunikat sprawdzaczki zawierający hasz testu. **Hasz ostatniego testu** jest kodem umożliwiającym dostęp do dalszych zadań.
 - e) Dla każdego zadania, w systemie znajduje się plik zawierający treści wszystkich zadań, do których dostęp daje rozwiązanie go. Plik ten jest zahasłowany. Hasło do pliku można dostać rozwiązując to zadanie: jest nim hasz ostatniego testu (wypisywany przez checkerkę).
 - f) Zawodnicy biorący udział stacjonarnie będą mogli na bieżąco otrzymywać papierowe treści dostępnych do rozwiązania zadań; szczegóły poniżej.
- 5) Zawody stacjonarne
- a) Uczestnicy startujący stacjonarnie proszeni są o **przyniesienie podpisanej zgody na udział** (jest w tym dokumencie).
 - b) Organizatorzy nie zapewniają noclegu, opieki ani nie zwracają kosztów podróży uczestnikom startującym stacjonarnie.
 - c) Drużyna ma dostępny jeden komputer.
 - d) Zawodnicy mogą wnieść swoje przybory do pisania oraz notatki na salę zawodów, w szczególności wydrukowane algorytmy.
 - e) Podczas rejestracji będzie możliwość wejścia do sali zawodów i zapoznania się z systemem.
 - f) W trakcie zawodów zabronione jest korzystanie z telefonów i innych urządzeń elektronicznych innych niż przydzielony drużynie komputer. Zabronione jest korzystanie z internetu oraz używanie AI.
 - g) Nie wolno przekazywać haseł do zadań innym drużynom oraz rozmawiać z członkami innej drużyny.
 - h) Będą dostępne wydruki oraz bufet.
 - i) Dostępne są treści papierowe do odblokowanych przez drużynę zadań. Treści do zadań znanych na początku zawodów będą znajdowały się na stanowiskach.
 - j) Po rozwiązaniu zadania można otrzymać treści odblokowywanych przez nie zadań. W tym celu należy zgłosić się do wydzielonego stanowiska. Przy stanowisku należy:
 - i) pokazać **napisany na kartce hasz rozwiązanego zadania**
 - ii) podać kod zadania
 - iii) określić które treści są potrzebne
 - k) Zachęcamy do pobierania treści do każdego zadania co najwyżej raz.

Ostateczna interpretacja regulaminu należy do organizatorów.

W razie pytań prosimy o **kontakt mailowy** na adres: wroclawskiesparingi@cs.uni.wroc.pl